NES-55-FRA

BAD DUDES VS. DRAGON NINJA™

Boxoft Image To PDF Demo. Purchase from
www.Boxoft.com to remove the watermark

INSTRUCTION MANUAL

OS 2

ocean®

Ⓣ

This seal is your assurance that Nintendo® has reviewed this product and that it has met our standards for excellence in workmanship, reliability and entertainment value. Always look for this seal when buying games and accessories to ensure complete compatibility with your Nintendo Entertainment System.™

This game is licensed by Nintendo® for play on the

NINTENDO AND NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM ARE TRADEMARKS OF NINTENDO

The President - KIDNAPPED?! But the really bad news is that the Dragon Ninja is responsible - and you alone can rescue the President from his clutches. The Dragon Ninja has a helicopter waiting to spirit the President away. If he makes his getaway before you can stop him, the world will never see the President again. The Dragon Ninja will be ready for you. You can expect to face - at the very least - wave after wave of ninja henchmen, samurai, and super warriors as you make your way through city and forest, atop moving big rigs and freight trains.

Remember - the nation is counting on you!

Please read this instruction booklet to ensure proper handling of your new game, and then save the booklet for future reference.

PRECAUTIONS

1) Always turn the power off before inserting or removing the Game Pak from your Nintendo Entertainment System.

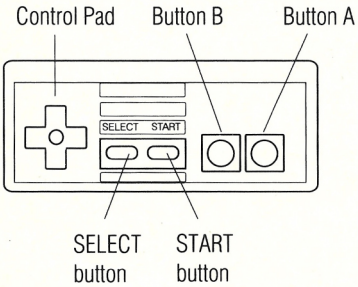
2) This is a high precision game. It should not be stored in places that are very hot or cold. Never hit it or drop it. Do not take it apart.

3) Avoid touching the connectors; do not get them wet or dirty. This may damage the game.

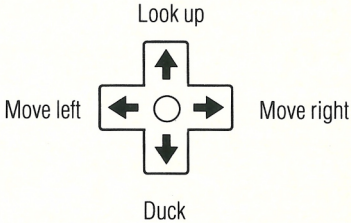
4) Do not clean with benzene, paint thinner, alcohol or other such solvents.

CONTROLLER PARTS AND OPERATING INSTRUCTIONS

Controller 1 – For 1 player game
Controller 2 – For 2 player game



Control Pad



A button: Kick (when close to an enemy), punch (when far from an enemy), and pick up objects. A kick or punch is aimed in the direction you're facing (left, right, or up).

B button: Jump.

To jump to a higher level, press Up on the control pad and button B at the same time.

To jump to a lower level, press Down on the control pad and button B at the same time.

HOW TO PLAY

To start Dragon Ninja:

1) Make sure your Nintendo Entertainment System is off, then put the Dragon Ninja Game Pak in the system.

2) Press the POWER button on the front of the system. After a few preliminary screens, the Dragon Ninja title screen appears.

3) If you're playing alone, make sure the controller is plugged into socket 1, then press the START button on the controller.

If you're playing with someone else, press the SELECT button on controller 1 to choose 2 PLAYER, then press the START button on controller 1.

A screen appears that lets you choose the character you want to play.

4) Press the left arrow to choose Blade or the right arrow to choose Striker.

5) To start the game, press the A button on controller 1. One of the dudes appears to fill you in on what's happened and why your help is needed.

6) To skip the information and start the game immediately, press SELECT on controller 1.

Pausing. To stop the game temporarily:

Press the START button on either controller. To return to the game, press START again.

Continuing. When you've lost three lives, the game is over. You can, if you want, continue the game on the same level with three new lives. A screen appears that give you two options: continuing the game or ending it.

To continue the game:

1) Press the SELECT button on controller 1 (if you need to) to choose CONTINUE.
2) Press the START button on controller 1.

The game continues on the level you reached.

To end the game:

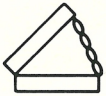
1) Press the SELECT button on controller 1 (if you need to) to choose END.
2) Press the START button on controller 1.

GAME OVER appears on the screen.

Objects

To pick up an object:

Press Down on the controller pad and button A at the same time.



Nunchuck. Gives you more power.

Knife. Gives you more power.

Energy. Restores you to full energy, which means that you can withstand ten more hits.

Extra Time. Adds more time to the timer at the bottom of the screen.

Spike. You take a hit when you step on a spike. Jump over them or kick them.

Status

You can take ten hits before you lose a life, and you have three lives for each game. The bars in the lower left part of the screen show how many hits you can take before you lose a life.
The number under the bars shows how many lives you have left.

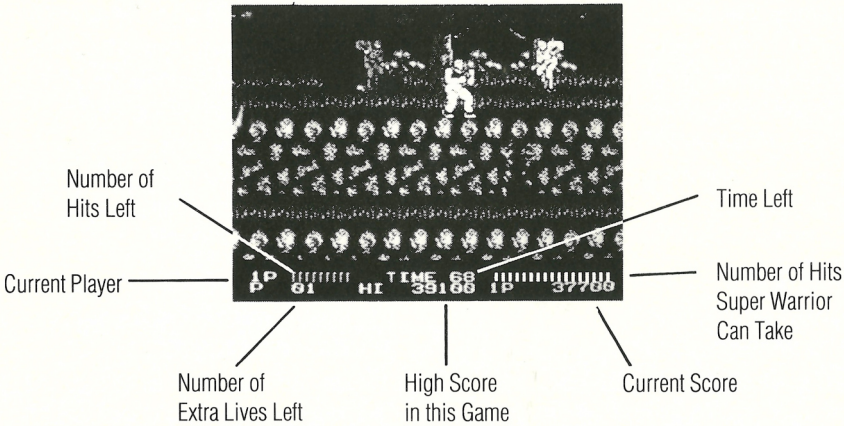
When you're fighting a super warrior, a second row of bars appears in the lower right part of the screen. The bars there show how many hits the super warrior can take before he's defeated.

Scoring

Blue Ninja	100 points
White Ninja	200 points
Dwarf Ninja	300 points
Red Ninja	400 points
Flaming Ninja	1000 points
Lady Ninja	400 points
Dog	200 points
Samurai	700 points
Super Warrior	10,000 points
Completing a Level	500 points for each second left on the clock

NOTE: On the last level, you get 3000 points for each of the super warriors you defeat.

SCREEN DISPLAY



BRIEFING

The City

Once you step outside, your life is in danger. FBI informants from all over the city have reported spotting the Dragon Ninja's henchmen. Information the FBI has in its files about the warriors makes it clear they're not all alike. They train in different skills, so don't expect the tactics that work on one group to work on all of them.

You need to travel light, so you won't be taking any weapons with you. But keep an eye out for knives and nunchucks you may find along the way. You can carry only one weapon at a time, and you lose the weapon you're carrying when you lose a life.

There has also been a rumor that Karnov is in town. Karnov is a one-time circus strongman who has a unique talent for shooting fireballs from his mouth. His reasons for joining forces with the Dragon Ninja aren't clear. You'll find him much more difficult to defeat than anyone else you encounter in the city.

The Big Rig

Hopping a big rig is a good way of getting out of town fast. But be prepared. The Dragon Ninja has trained his troops in daring assault tactics. His ninjas will no doubt attack you from all sides.

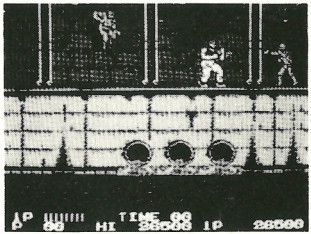
Make your way to the front of the truck. Whatever else you do, take care when you jump from one trailer to another and from the front trailer to the cab - if you fall off the truck you'll take a hit and you'll lose time. When you get to the cab, the driver will stop the truck to let you off.

Watch out - that's a dangerous moment. The Dragon Ninja will no doubt have one of his super warriors lying in wait for you.

The Sewer

You'll next find yourself in a large storm sewer. You can follow the path along the water's edge, or you can use the ledges above it. Needless to say, stay out of the water.

At the end of the sewer, you'll encounter another of the Dragon Ninja's super warriors.



The Forest

The sewer leads you to the forest. The Dragon Ninja has let loose another pack of rabid dogs there. If you're agile enough to walk along the tall hedges in the forest, you can keep away from them up there.

At the far edge of the forest, you'll have to do battle with one of the super warriors before you can continue.

The Freight Train

Hop one of the freight trains that travels the old Southern & Pacific line to take you to the vicinity of the factory where the Dragon Ninja is holding the President. Make your way to the engine - be careful as you jump from one car to the next.

One of the Dragon Ninja's super warriors is known to be commanding the hordes that are keeping watch on the freights that travel the Southern & Pacific line. Once the ninjas report your presence to him, you can be sure you'll have to deal with him before you reach the end of the line.

The Cave

The factory where the Dragon Ninja is holding the President is impregnable from ground level. But there's a secret cave that leads to the very heart of the factory. The Dragon Ninja hasn't had a chance to fortify it as he has the rest of the factory, but you can be sure that he keeps it under close guard and that he'll throw all the man power he has at you when you enter it.

The cave has an unusual natural hazard, too - falling stalactites. The stalactites - something like stone icicles - formed over the centuries as water dripping slowly from the ceiling of the cave deposited minerals there. Many of the stalactites are only loosely attached to the ceiling of the cave and can fall without warning.

The Factory

By the time you reach the factory, some of the super warriors you've defeated earlier will have had a chance to return to the factory to reinforce it. Your first objective when you reach the factory is the elevator, which will take you to the second floor. The elevator is guarded by one of the super warriors, and you'll have to defeat him before you use it.

When you reach the second floor, make your way to the Dragon Ninja's helicopter. He'll no doubt try to take off - with the President aboard - as soon as he senses you're near. You may have to jump up to the hovering helicopter's runners and do battle with the Dragon Ninja there.

You don't need the Secret Service to tell you that the Dragon Ninja will be your most challenging opponent. Be ready for a fierce battle. And remember - you must defeat him at all costs to save the President.

⚠ WARNING ⚠

DO NOT USE WITH FRONT OR REAR PROJECTION TV

Do not use a front or rear projection television with your Nintendo Entertainment System ("NES") and NES games. Your projection television screen may be permanently damaged if video games with stationary scenes or patterns are played on your projection television. Similar damage may occur if you place a video game on hold or pause. If you use your projection television with NES games, Nintendo will not be liable for any damage. This situation is not caused by a defect in the NES or NES games; other fixed or repetitive images may cause similar damage to a projection television. Please contact your TV manufacturer for further information.

Le Président – KIDNAPPE?! Le pire, c'est que c'est le Dragon Ninja qui l'a enlevé. Toi seul peux le sauver. Le Dragon Ninja a tout prévu: un hélicoptère attend d'enlever le Président. Si l'hélicoptère décolle avant que tu puisses l'arrêter, le Président disparaîtra à jamais. Le Dragon Ninja t'attend. Quant à toi, tu devras faire face au minimum à des vagues constantes de sbires de Ninja, de samouraïs et de Super Guerriers auxquels tu vas te heurter partout: dans la ville, dans la forêt, sur les "big rigs" (véhicules géants) et même dans les trains de marchandises.

N'oublie pas: ta patrie compte sur toi!

Lis le livret d'instructions pour t'assurer de la correcte utilisation de ce nouveau jeu et conserve ce livret pour pouvoir t'y référer.

PRECAUTIONS

1) Eteindre la console de jeu vidéo "Nintendo Entertaintment System" avant d' introduire ou de retirer le jeu.

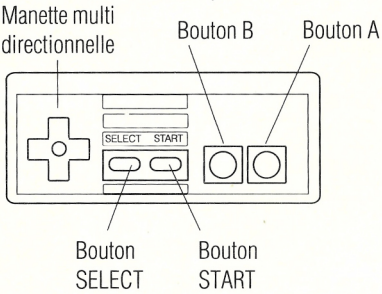
2) C'est un jeu de haute précision. Il ne doit pas être conservé dans des lieux trop froids ou trop chauds. Ne jamais le cogner ou le laisser tomber. Ne pas le démonter.

3) Eviter de toucher les connecteurs; ne pas les mouiller ou les salir. Ceci peut endommager le jeu.

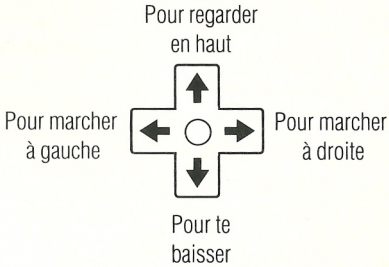
4) Ne pas les nettoyer avec du benzène, du diluant, de l'alcool ou d'autres dissolvants de ce genre.

DESCRIPTION ET FONCTIONNEMENT DE LA MANETTE

Manette 1 – Jeu 1 joueur
Manette 2 – Jeu 2 joueurs



Manette multi-directionnelle



Bouton A: Coup de pied (proche d'un ennemi), coup de poing (loin d'un ennemi), et pour ramasser des objets. Les coups de pied ou les coups de poing visent dans la direction à laquelle tu fais face (à gauche, à droite ou vers le haut).

Bouton B: Pour sauter.

Pour sauter vers un niveau plus élevé, appuie vers le haut (pour regarder en haut) de la manette multi-directionnelle et, en même temps, sur le bouton B.

Pour passer à un niveau inférieur, appuie vers le bas (pour te baisser) de la manette multi-directionnelle et, en même temps, sur le bouton B.

LE JEU

Pour lancer Dragon Ninja:

1) Assure-toi que ton Nintendo Entertainment System est hors circuit, puis mets ta cartouche du jeu Dragon Ninja dans le système.

2) Appuie sur le bouton POWER (à l'avant du système). Après quelques écrans préliminaires, l'écran de titre Dragon Ninja apparaît.

3) Si tu joues seul, assure-toi que la manette est branchée sur la prise 1, puis appuie sur le bouton START (DEMARRAGE) de la manette.

Si tu joues avec quelqu'un d'autre, appuie sur le bouton SELECT de la manette 1 pour choisir 2 JOUEURS, puis appuie sur le bouton START de la manette 1.

Un écran apparaît, et tu peux choisir le personnage que tu vas jouer.

4) Appuie sur la flèche de gauche pour choisir Blade, ou sur la flèche de droite pour choisir Striker.

5) Pour lancer le jeu, appuie sur le bouton A de la manette 1. L'un des "Dudes" apparaît pour t'expliquer ce qui s'est passé et pourquoi l'on a besoin de toi.

6) Pour sauter les premières pages d'écran et commencer immédiatement le jeu, appuie sur SELECT de la manette 1.

Pause. Pour arrêter momentanément le jeu:

Appuie sur le bouton START de l'une ou l'autre manette. Pour reprendre le jeu, appuie à nouveau sur START.

Pour poursuivre. Quand tu as perdu trois vies, le jeu est terminé. Mais tu peux continuer à jouer au même niveau avec trois nouvelles vies si tu le désires. Un écran apparaît et te donne deux possibilités: poursuivre le jeu ou le terminer.

Pour poursuivre:

1) Appuie sur le bouton SELECT de la manette 1 (le cas échéant) pour choisir CONTINUER.
2) Appuie sur le bouton START de la manette 1.

Le jeu continue au niveau que tu avais atteint.

Pour terminer le jeu:

1) Appuie sur le bouton SELECT de la manette 1 (le cas échéant) pour choisir TERMINER.
2) Appuie sur le bouton START de la manette 1.

GAME OVER apparaît sur l'écran.

Objets

Pour ramasser un objet:

Appuie ver le bas (pour te baisser) de la manette multi-directionnelle et, en même temps, sur le bouton A.

Nunchuck. Augmente ta puissance.

Couteau. Augmente ta puissance.

Energie. Te rend toute ton énergie, ce qui signifie que tu peux supporter dix autres coups.

Temps additionnel. Ajoute du temps à la minuterie qui se trouve en bas de l'écran.

Pointe. Si tu marches sur une pointe, tu reçois un coup. Saute-leur par-dessus ou donne-leur un coup de pied.

Etat

Tu peux être frappé dix fois avant de perdre une vie, et tu as trois vies par jeu. Les barres qui se trouvent en bas et à gauche de l'écran indiquent le nombre de coups qu'il te reste avant de perdre une vie. Le nombre sous ces barres t'indique le nombre de vies qui te restent.

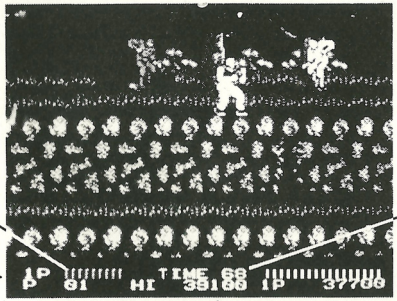
Quand tu luttes contre un Super Guerrier, une seconde rangée de barres apparaît en bas et à droite de l'écran. Elles indiquent combien de fois le Super Guerrier peut être frappé avant d'être battu.

SCORE

Ninja bleu	100 points
Ninja blanc	200 points
Ninja nain	300 points
Ninja rouge	400 points
Ninja ardent	1000 points
Dame Ninja	400 points
Chien	200 points
Samouraï	700 points
Super Guerrier	10000 points
Chaque niveau terminé	500 points par seconde restante sur la minuterie

NOTE: Sur le dernier niveau, tu obtiens 3000 points chaque fois que tu bats l'un des Super Guerriers.

ÉCRAN



Nombre de coups restants

Joueur sélectionné

Nombre de vies supplémentaires restantes

Meilleur score pour ce jeu

Score actuel

Temps restant

Nombre de coups que peut supporter le Super Guerrier

LA MISSION

La ville

Dès que tu sors , ta vie est en danger. Partout dans la ville, les espions du FBI ont remarqué les sbires du Dragon Ninja. Les informations qui figurent dans les dossiers du FBI révèlent que ces guerriers ne sont pas tous semblables. Ils ne suivent pas tous le même entraînement; ne t'attends donc pas à ce qu'une tactique qui a réussi pour un groupe réussisse pour tous.

Il ne faut pas te charger, n'emporte donc pas d'armes: celles-ci seraient trop lourdes. Mais tu vas probablement trouver, en route, des couteaux et des "nunchucks". tu ne peux porter qu'une arme à la fois et chaque fois que tu perds une vie, tu perds également l'arme que tu portes.

Le bruit court aussi que Karnov est arrivé. Karnov travaillait autrefois dans un cirque; il est capable de cracher des boules de feu. On ne sait pas exactement pourquoi il s'est allié au Dragon Ninja. Tu vas le trouver beaucoup plus difficile à vaincre que les autres ennemis que tu auras rencontrés dans la ville.

Le Big Rig

A bord de cet énorme véhicule, tu pourras sortir rapidement de la ville. Mais attention: le Dragon Ninja a entraîné ses troupes, qui sont maintenant capables d'assauts audacieux. Ces Ninjas vont certainement t'attaquer de tous les côtés.

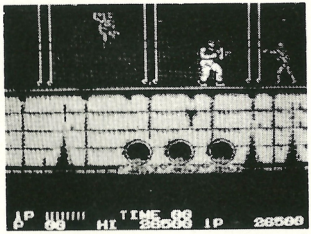
Essaie d'arriver jusqu'à l'avant du véhicule. Quoi que tu fasses, fais très attention quand tu sautes d'une remorque à une autre, et de la remorque de devant jusqu'à la cabine, et si tu tombes, tu prendras un coup et tu perdras du temps. Une fois que tu seras arrivé à la cabine, le conducteur arrêtera le camion pour te laisser descendre.

Attention, c'est très dangereux. Le Dragon Ninja aura certainement ordonné à l'un de ses Super Guerriers de se mettre en embuscade.

L'égout

Tu te trouves ensuite dans un grand égout pluvial. Tu peux suivre le chemin qui longe l'eau, ou les corniches qui se trouvent au-dessus. Il est évident que tu dois éviter l'eau.

Au bout de l'égout, tu vas faire face à un autre Super Guerrier du Dragon Ninja.



La forêt

L'égout t'emmène jusqu'à la forêt, dans laquelle le Dragon Ninja a lâché des chiens enragés. Si tu es suffisamment agile pour marcher le long des grandes haies de la forêt, ils ne pourront pas t'attaquer.

A la lisière, tu vas devoir te battre avec l'un des Super Guerriers avant de pouvoir continuer.

Le train de marchandises

Saute sur l'un des trains de marchandises qui parcourent l'ancienne ligne Southern & Pacific. Tu arriveras ainsi à proximité de l'usine dans laquelle le Dragon Ninja tient ton Président prisonnier. Dirige-toi vers la locomotive mais fais attention en changeant de wagon.

L'un des Super Guerriers du Dragon Ninja commande, on le sait, les hordes qui surveillent le fret qui est transporté le long de la ligne Southern & Pacific. Une fois que les Ninjas lui auront signalé ta présence, tu peux être certain que tu devras te battre avec lui avant d'arriver au terminus.

La cave

L'usine dans laquelle le Président est emprisonné est imprenable au rez-de-chaussée. Néanmoins, il existe une cave secrète qui aboutit en plein coeur de l'usine. Le Dragon Ninja n'a pas eu le temps de la fortifier comme le reste de l'usine, mais tu peux être certain qu'il la surveille de près et que, dès que tu vas pénétrer dans la cave, il va déchaîner toutes les forces contre toi.

La cave présente par ailleurs un risque naturel: les chutes de stalactites. Les stalactites, mi-pierres, mi-glace, se sont formées durant les siècles passés alors que l'eau qui gouttait lentement du plafond de la cave y déposait des minéraux. Bon nombre de stalactites sont prêtes à se détacher du plafond et à tomber sur toi sans aucun avertissement.

L'usine

Lorsque tu arrives finalement à l'usine, certains des Super Guerriers que tu avais vaincus plus tôt seront revenus à l'usine pour son renforcement. Ton premier objectif est alors l'ascenseur, qui va t'emmener jusqu'au second étage. Il est gardé par l'un des Super Guerriers, que tu devras vaincre avant de pouvoir l'utiliser.

Une fois arrivé au second étage, dirige-toi vers l'hélicoptère du Dragon Ninja. Il va évidemment tenter de décoller avec le Président à bord dès qu'il sentira ta présence. En ce cas, tu devras peut-être sauter sur les patins de l'hélicoptère stationnaire, et c'est là que tu lutteras contre le Dragon.

Inutile de te dire que le Dragon Ninja est ton pire ennemi. La bataille sera terrible. Et, ne l'oublie pas, tu dois le vaincre à tout prix pour sauver le Président.

⚠ ATTENTION ⚠

A NE PAS UTILISER SUR UN RETROPROJECTEUR OU TELEPROJECTEUR

Ne branchez pas votre console Nintendo Entertainment System (NES) sur un télé ou rétroprojecteur. L'écran de projection pourrait être détérioré de façon permanente notamment si la scène à l'écran est immobile. Des dégâts similaires peuvent se produire si vous mettez votre jeu sur Pause. Nintendo décline toute responsabilité si vous utilisez une console Nintendo avec un rétroprojecteur. Cette situation n'est pas due à un défaut de la console Nintendo ou des logiciels NES. Toute image fixe ou répétée causerait les mêmes dégâts. Ayez l'obligeance de contacter votre fabricant ou revendeur de TV pour plus de détails.

De president – GEKIDNAPT?! Maar het ergste nieuws is dat de Dragon Ninja erachter zit-en jij alleen kunt de president uit zijn klauwen redden. De Dragon Ninja heeft een helicopter waarin hij de president wil afvoeren. Als hij erin slaagt om weg te komen voordat je hem kunt tegenhouden, zal de wereld de president nooit meer terugzien. De Dragon Ninja heeft zich op je komst voorbereid. Je kunt erop rekenen dat je minstens de ene aanslag na de andere te verduren zult krijgen van de volgelingen van Ninja, de samurai en de superkrijgers. En dat alles terwijl je je een weg baant door stad en bos, op grote rijdende vrachtwagens en vrachttreinen.

En onthoud dit: het hele land rekent op je!

Lees deze gebruiksaanwijzing door om er zeker van te zijn dat je je nieuwe spel op de juiste manier gebruikt en berg het boekje dan op om er later naar te kunnen verwijzen.

WAARSCHUWING

1) Schakel je Nintendo Entertainment System altijd uit voordat je het Game Pak erin steekt of eruit haalt.

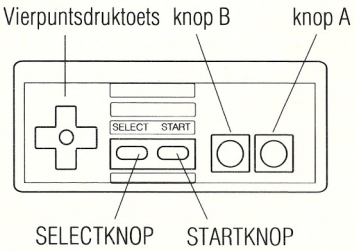
2) Dit is een precisiespel. Het mag niet worden opgeborgen in zeer warme of koude plaatsen. Stoot er nooit tegenaan en laat het nooit vallen. Haal het ook niet uit elkaar.

3) Raak de aansluitkabels niet aan; zorg ervoor dat ze niet nat of vuil worden. Hierdoor kan het spel worden beschadigd.

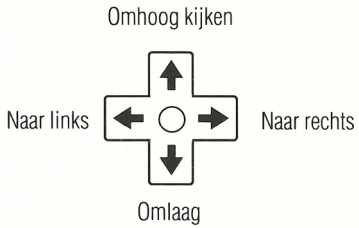
4) Maak het apparaat niet schoon met benzeen, verfverdunner, alcohol of soortgelijke oplosmiddelen.

DE CONTROLLER-ONDERDELEN EN GEBRUIJKSAANWIJZING

Controller 1 – Voor spel met 1 speler
Controller 2 – Voor spel met 2 spelers



Vierpuntsdruktoets



Knop A: Schoppen (indien dicht bij de vijand), een vuistslag geven (indien ver van de vijand) en voorwerpen oprapen. Een schop of vuistslag wordt in de richting gegeven waarin je kijkt (links, rechts of omhoog).

Knop B: Springen.

Om naar een hoger niveau te springen, moet je Omhoog op de stuurknop tegelijkertijd met knop B indrukken.

Om naar een lager niveau te springen, moet je Omlaag op de stuurknop tegelijkertijd met knop B indrukken.

ZO MOET JE SPELEN

Om met Dragon Ninja te beginnen, moet je het volgende doen:

1) Zorg ervoor dat je Nintendo Entertainment System is uitgeschakeld en steek het Dragon Ninja Game Pak in het apparaat.

2) Druk op de AAN/UIT knop die aan de voorkant van het apparaat zit. Na een paar inleidende schermen verschijnt het titelscherm van Dragon Ninja.

3) Als je alleen speelt, zorg er dan voor dat de controller op 1 is aangesloten en druk dan op de STARTKNOP van de controller.

Als je met iemand anders speelt, druk dan op de SELECTKNOP op de controller 1 om 2 SPELERS te kiezen en druk dan op de STARTKNOP op de controller 1.

Er verschijnt een scherm waarop je kunt kiezen welk karakter je wilt spelen.

4) Druk op de linkerpijl om Blade te kiezen of op de rechterpijl om Striker te kiezen.

5) Om met het spel te beginnen, moet knop A op de controller 1 worden ingedrukt. Nu verschijnt een van de Dudes om je te vertellen wat er gebeurd is en waarom ze je hulp nodig hebben.

6) Om de informatie over te slaan en direkt met het spel te beginnen, moet je op de SELECTKNOP op de controller 1 drukken.

Pauzeren. Om het spel tijdelijk stil te zetten, kun je het volgende doen:

Druk op de STARTKNOP op een van de controllers. Om weer met het spel verder te gaan, moet je nogmaals op START drukken.

Verder gaan. Wanneer je drie keer om het leven bent gekomen, is het spel afgelopen. Je kunt, als je wilt, op hetzelfde niveau met het spel verdergaan met drie nieuwe levens. Er verschijnt een scherm waarop je twee keuzes hebt: verdergaan met het spel of het spel beëindigen.

Om verder te gaan met het spel:

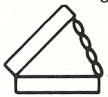
1) Druk op de SELCTKNOP op de controller 1 (als dat nodig is) om CONTINUE te kiezen.
2) Druk op de STARTKNOP op de controller 1.
Het spel gaat verder op het door jou behaalde niveau.

Om het spel te beëindigen:
1) Druk op de SELECTKNOP op de controller 1 (als dat nodig is) om END te kiezen.
2) Druk op de STARTKNOP op besturingskast 1.
Nu verschijnt GAME OVER op het scherm.

Voorwerpen

Om een voorwerp op te rapen:

Druk Omlaag op de vierpuntsdruktoets tegelijkertijd met knop A in.



Nunchuck. Geeft je meer kracht.

Mes. Geeft je meer kracht.

Energie. Herstelt je tot volle energie, d.w.z. dat je nog tien extra slagen kunt verduren.

Extra tijd. Voegt meer tijd toe aan de klok onderaan het scherm.

Spijker. Als je op een spijker trapt, krijg je een slag. Spring er over heen of schop er tegenaan.

Status

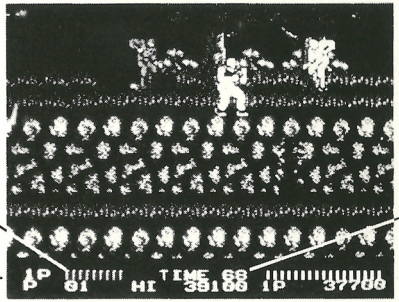
Je kunt tien slagen verduren voordat je om het leven komt en je hebt voor elk spel drie levens. In de linker onderhoek van het scherm staat hoeveel slagen je kunt verduren voordat je om het leven komt. Het getal eronder laat zien hoeveel levens je nog over hebt.
Wanneer je met een superkrijger vecht, verschijnt een tweede rij getallen in de rechter onderhoek van het scherm. Hiermee wordt aangegeven hoeveel slagen de superkrijger kan verduren voordat hij verslagen is.

Puntentelling

Blauwe Ninja	100 punten
Witte Ninja	200 punten
Dwerg Ninja	300 punten
Rode Ninja	400 punten
Vlammende Ninja	1000 punten
Vrouwelijke Ninja	400 punten
Hond	200 punten
Samurai	700 punten
Superkrijger	10.000 punten
Een niveau afmaken	500 punten voor elke seconde die je nog op de klok over hebt.

OPMERKING: Op het laatste niveau krijg je 3000 punten voor elke superkrijger die je weet te verslaan.

SCHERM



Aantal resterende slagen

Huidige speler

Resterende tijd

Aantal slagen dat superkrijger kan verduren

Aantal resterende levens

Hoog puntental in dit spel

Huidige score

INSTRUCTIES

De stad

Zodra je een voet buiten de deur zet, verkeer je in levensgevaar. FBI-informanten uit alle delen van de stad hebben gerapporteerd dat ze de volgelingen van de Dragon Ninja hebben gezien. Uit informatie over de krijgers in de FBI-archieven is duidelijk geworden dat ze niet allemaal hetzelfde zijn. Ze worden in verschillende vaardigheden getraind, dus moet je niet verwachten dat de door jou op de ene groep uitgeoefende tactieken ook op alle groepen werken.

Je moet licht reizen, dus kun je geen wapens meenemen. Maar kijk uit naar messen en nunchucks die je onderweg kunt vinden. Je mag slechts één wapen tegelijk bij je hebben en je verliest het wapen wanneer je om het leven komt.

Er is tevens een gerucht gaande dat Karnov in de stad is. Karnov is een voormalige krachtpatser uit het circus, die een uniek talent heeft voor het spuiten van vuurballen uit zijn mond. Waarom hij zich bij de Dragon Ninja heeft aangesloten, is niet duidelijk. Het zal lastiger zijn om hem te verslaan dan alle andere vijanden die je in de stad zult tegenkomen.

De grote vrachtwagen

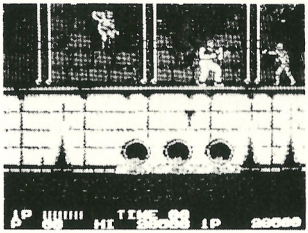
Op een grote vrachtwagen springen is een handige manier om snel de stad uit te komen. Maar wees op je hoede. De Dragon Ninja heeft zijn troepen in gedurfde aanvalstactieken getraind. Zijn ninja's zullen je ongetwijfeld van alle kanten aanvallen.

Zorg dat je bij het voorste gedeelte van de truck komt. Wat je verder ook doet, wees voorzichtig wanneer je van de ene aanhangwagen naar de andere springt en van de voorste aanhangwagen naar de cabine. Als je van de truck valt, moet je een slag incasseren en verlies je tijd. Wanneer je bij de cabine aankomt zal de bestuurder de truck stoppen om je uit te laten stappen.
Pas op, dit is een gevaarlijk moment. De Dragon Ninja heeft er ongetwijfeld voor gezorgd dat een van zijn superkrijgers op je ligt te wachten.

De riool

Vervolgens bevind je je in een grote riool. Je kunt het pad langs de rand van het water volgen of je kunt de richels erboven gebruiken. Vanzelfsprekend moet je proberen om niet in het water te vallen.

Aan het uiteinde van de riool zul je nog een andere superkrijger van de Dragon Ninja tegenkomen.



Het bos

De riool leidt naar het bos. De Dragon Ninja heeft daar nog een meute honden met rabies losgelaten. Als je lenig genoeg bent om over de hoge heggen van het bos te lopen, kun je ze daar vermijden.

Aan de uiterste rand van het bos zul je met een van de superkrijgers moeten worstelen voordat je verder kunt.

De vrachttrein

Spring op een van de vrachttreinen die op de oude Southern & Pacific spoorlijn rijden, zodat je in de buurt kunt komen van de fabriek waar de Dragon Ninja de president gevangen houdt. Zorg dat je bij de locomotief komt. Wees voorzichtig wanneer je van de ene wagon naar de andere springt.

Het is bekend dat een van de superkrijgers van de Dragon Ninja aan het hoofd staat van de mensenmassa die de met de Southern & Pacific spoorlijn vervoerde vrachten bewaken. Als de ninja's eenmaal aan hem melden dat je er bent, kun je er zeker van zijn dat je hem eerst uit de weg zult moeten ruimen voordat je het einde van de spoorlijn kunt bereiken.

De grot

De fabriek waar de Dragon Ninja de president gevangen houdt, is vanaf de begane grond ondoordringbaar. Maar er is een geheime grot die naar het middelpunt van de fabriek leidt. De Dragon Ninja heeft nog geen kans gehad om die te versterken, zoals hij dat wel met de rest van de fabriek heeft gedaan. Maar je kunt er wel zeker van zijn dat hij de grot goed laat bewaken en dat hij alle mankrachten die hij tot zijn beschikking heeft op je af zal sturen wanneer je binnenkomt.

In de grot dreigt tevens een ongewoon natuurgevaar: vallende stalactieten. De stalactieten-een soort stenen ijspegels-zijn door de eeuwen gevormd, doordat het langzaam van de bovenkant van de grot druppelende water er mineralen heeft afgezet. Veel stalactieten zitten los en kunnen zonder enige waarschuwing naar beneden vallen.

De fabriek

Tegen de tijd dat je bij de fabriek aankomt, zullen de reeds eerder door jou verslagen superkrijgers de kans hebben gehad om naar de fabriek terug te keren en die te versterken. Je eerste objectief bij het bereiken van de fabriek is de lift, waarmee je naar de tweede verdieping kunt gaan. De lift wordt door een van de superkrijgers bewaakt en je zult hem eerst moeten verslaan voordat je de lift kunt gebruiken.

Wanneer je op de tweede verdieping aankomt, moet je bij de helicopter van de Dragon Ninja zien te komen. Hij zal ongetwijfeld proberen om ermee vandoor te gaan-met de president aan boord-zodra hij in de gaten krijgt dat je er bent. Het is mogelijk dat je op het onderstel van de opstijgende helicopter zult moeten springen en daar met de Dragon Ninja zult moeten vechten.

Je hebt de Geheime Dienst niet nodig om je te vertellen dat de Dragon Ninja je lastigste tegenstander zal zijn. Bereid je voor op een hevig gevecht. En onthoud dit: je moet hem koste wat het kost verslaan om de president te redden.

⚠ WAARSCHUWING ⚠

GEEN PROJECTIE TV GEBRUIKEN

Gebruik met je Nintendo Entertainment System (NES) en NES spellen geen projectie TV. Als je videospellen met stilstaand beeld of tekeningen gebruikt met je projectie TV kan je TV blijvend beschadigd worden. Dergelijke schade kan voorkomen worden door je videospel op stop of pauze te zetten. Als je met NES spellen een projectie TV gebruikt zal Nintendo niet verantwoordelijk zijn voor enige schade. Deze situatie is niet veroorzaakt door een defect in de NES of NES spellen; andere stilstaande of repeterende beelden kunnen dergelijke schade veroorzaken aan een projectie TV. Neem a.u.b. kontakt op met uw TV leverancier voor verdere informatie.

10826

OCEAN SOFTWARE LIMITED
6 CENTRAL STREET, MANCHESTER M2 5NS
TEL: 061 832 6633 FAX: 061 834 0650

TM & © DATA EAST CORPORATION 1989.
ALL RIGHTS RESERVED. MANUFACTURED
UNDER LICENSE FROM DATA EAST CORPORATION.
© 1990 OCEAN SOFTWARE LIMITED

Printed in Japan
Imprimé au Japon